

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE
LEARNING* TIPE *TEAMS GAMESTOURNMENTS(TGT)*DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 07INDARUNG KOTAPADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Setrata Satu (S1)*



**Oleh :
HARNIATI WAHYUNINGSIH
NIM.1204933**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Indarung Kota Padang

Nama : Harniati Wahyuningsih

NIM : 1204933

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2016

Disetujui oleh

Pembimbing I



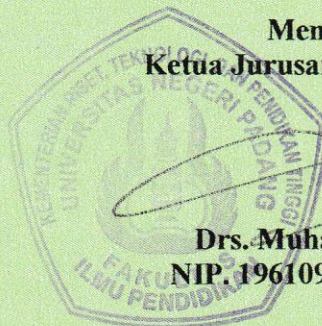
Dra. Zuraida, M.Pd
NIP. 19511221 1976032 002

Pembimbing II



Drs. Mansar Lubis, M.Pd
NIP. 19540507 1986031 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP




Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 19610906 1986021 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial dengan Menggunakan *Model Cooperative
Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di Kelas IV
Sekolah Dasar Negeri 07 Indarung Kota Padang

Nama : Harniati Wahyuningsih

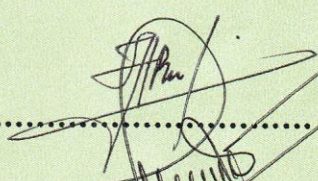
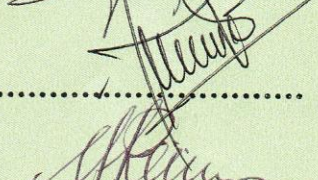
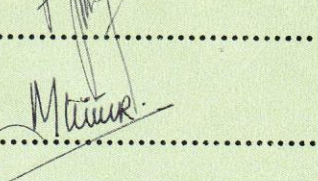
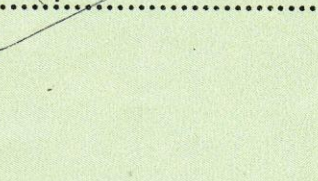
NIM / BP : 1204933 / 2012

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuraida, M.Pd	
Sekretaris	: Drs. Mansur Lubis, M.Pd	
Anggota	: Drs. Arwin	
Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	
Anggota	: Dra. Mayarnimar, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2016
Yang Menyatakan



Harniati Wahyuningsih
1204933

ABSTRAK

Harniati Wahyuningsih, 2016: Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di Kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang

Penelitian ini di latar belakang oleh pembelajaran IPS yang selama ini masih berpusat kepada guru sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu standar ketuntasan dalam pembelajaran IPS yang diinginkan belum tercapai. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dilakukan secara kerjasama antara peneliti dan observer. Subjek penelitian ini adalah peneliti (praktisi), guru (observer) dan siswa kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa. Hasil penilaian perencanaan siklus I 82,81% dengan kriteria baik, dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 96,87% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas guru dan siswa siklus I 80% dengan kriteria baik, dan siklus II meningkat menjadi 95% dengan kriteria sangat baik. Penelitian siklus I belum terlaksana dengan baik dan penelitian siklus II terlaksana dengan sangat baik, terbukti dari hasil belajar siswa siklus I yaitu 74,32 dan siklus II 87,03. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Indarung Kota Padang”**.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat memperoleh gelar serjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (FIP UNP).

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
3. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi serta meluangkan waktunya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Mansur Lubis, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi serta meluangkan waktunya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Arwin selaku dosen penguji I yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Mayarnimar M.Pd selaku dosen penguji III yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
9. Bapak Sawir, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 07 Indarung Kota Padang beserta seluruh staf bapak dan ibu guru yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Ayahanda dan ibunda tercinta (Hardison, S.Pd dan Maryuniati, S.Pd), serta adik tercinta Indah Dwi Tiara yang selalu mendukung kesuksesan dalam perkuliahan dari semester satu sampai akhir dan juga memberikan dukungan akhlak maupun materi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini..
11. Semua rekan-rekan mahasiswa SI PGSD UPP III Bandar Buat yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna. Peneliti menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun dan mengarah kepada kebaikan. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi peneliti sendiri dan dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar (PGSD).

Padang, Juli 2016
Peneliti

Harniati Wahyuningsih

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Hasil belajar.....	10
a. Pengertian Hasil Belajar	10
b. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	11
2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	12
a. Pengertian IPS.....	12
b. Tujuan IPS	13
c. Ruang Lingkup IPS.....	14
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	15
a. Pengertian RPP	15
b. Komponen-komponen RPP	16
4. Model <i>Coopertive Learning</i>	17
a. Pengertian Model <i>Coopertive Learning</i>	17
b. Tujuan Model <i>Coopertive Learning</i>	18
c. Macam-macam Model <i>Coopertive Learning</i>	19

5. Model <i>Coopertive Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)</i>	20
a. Pengertian <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	20
b. Kelebihan <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	21
c. Langkah-langkah <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	22
d. <i>Perhitungan poin turnamen dalam Teams Games Tournaments (TGT)</i>	22
6. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)</i>	24
B. Kerangka Teori	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	38
1. Tempat Penelitian	38
2. Subjek Penelitian	38
3. Waktu Penelitian	38
B. Rancangan Penelitian	39
1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian	39
2. Alur Penelitian	42
3. Prosedur Penelitian	44
C. Data dan Sumber Data	47
1. Data Penelitian	47
2. Sumber Data	48
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	49
1. Teknik Pengumpulan Data	49
2. Instrumen Penelitian	49
E. Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	53
1. Hasil Penelitian Siklus I	53
a. Siklus I Pertemuan I	54
1) Perencanaan	54

2) Pelaksanaan.....	57
3) Pengamatan.....	69
a) Aspek Penilaian RPP	69
b) Aspek Guru	73
c) Aspek Siswa	76
d) Hasil belajar	79
4) Refleksi	81
a) RPP	81
b) Pelaksanaan (aktivitas guru dan siswa).....	83
c) Hasil Belajar.....	85
b. Siklus 1 pertemuan 2	87
1) Perencanaan	87
2) Pelaksanaan.....	90
3) Pengamatan.....	102
a) Aspek Penilaian RPP	102
b) Aspek Guru	106
c) Aspek Siswa	109
d) Hasil belajar	112
4) Refleksi.....	113
1) RPP.....	113
2) Pelaksanaan (aktivitas guru dan siswa).....	115
3) Hasil Belajar	118
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	119
a. Perencanaan.....	119
b. Pelaksanaan	122
c. Pengamatan.....	133
1) Aspek Penilaian RPP	134
2) Aspek Guru.....	137
3) Aspek Siswa	140
4) Hasil belajar.....	142
d. Refleksi.....	144

1) RPP.....	144
2) Pelaksanaan (aktivitas guru dan siswa).....	144
3) Hasil Belajar.....	145
B. Pembahasan.....	146
1. Perencanaan.....	146
2. Pelaksanaan	150
3. Hasil Belajar	153
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	156
B. Saran	158
DAFTAR RUJUKAN.....	159

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Table 1.1 Nilai Mid Semester Kelas IV SDN 07 IndarungKota Padang pada Mata Pelajaran IPS Tahun Ajaran 2015/2016.....	5
Tabel 4.1 Pembagian Kelompok Belajar	60
Tabel 4.2 Kelompok Belajar	61
Tabel 4.3 Poin Hasil Turnamen	66
Tabel 4.4 Penghargaan Kelompok.....	68
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1 Pertemuan 1	80
Tabel 4.6 Pembagian Kelompok Belajar	93
Tabel 4.8 Poin Hasil Turnamen	99
Tabel 4.9 Penghargaan Kelompok.....	100
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II	113
Tabel 4.11 Pembagian Kelompok Belajar	125
Tabel 4.12 Kelompok Belajar	125
Tabel 4.13 Poin Hasil Turnamen	131
Tabel 4.14 Penghargaan Kelompok.....	132
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Belajar Siwa pada Siklus II	143

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	37
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	161
2. Materi	169
3. Lembar Kerja Siswa (LKS)	174
4. Soal Turnamen Siklus I Pertemuan I	177
5. Kunci Jawaban Soal Turnamen Siklus I Pertemuan I.....	178
6. Soal Tes Individual Siklus I Pertemuan I.....	182
7. Kunci Jawaban Soal Tes Individual Siklus I Pertemuan I	184
8. Hasil Lembar Jawaban Siswa Siklus I Pertemuan I.....	186
9. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I	192
10. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	193
11. Skala Sikap Untuk Penilaian Afektif Siklus I Pertemua I.....	194
12. Hasil Skala Sikap Siswa Untuk Penilaian Afektif Siklus I Pertemua I.....	196
13. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	198
14. Hasil Rekaputilasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	200
15. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus 1 Pertemuan 1.....	201
16. Hasil Pengamatan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang (dari Aspek Guru) Siklus I Pertemuan I.....	205
17. Hasil Pengamatan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang (dari Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan I.....	210
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	214
19. Materi	221
20. Lembar Kerja Siswa (LKS)	230

21. Soal Turnamen Siklus I Pertemuan II	233
22. Kunci Jawaban Soal Turnamen Siklus I Pertemuan II.....	234
23. Soal Tes Individual Siklus I Pertemuan II	238
24. Kunci Jawaban Soal Tes Individual Siklus I Pertemuan II	240
25. Hasil Lembar Jawaban Siswa Siklus I Pertemuan II	242
26. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	248
27. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	249
28. Skala Sikap Untuk Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	250
29. Hasil Skala Sikap Siswa Untuk Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II .	252
30. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	254
31. Hasil Rekaputilasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	256
32. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game</i> <i>Tournament</i> (TGT) Siklus 1 Pertemuan II.....	257
33. Hasil Pengamatan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang (dari Aspek Guru) Siklus I Pertemuan II.....	261
34. Hasil Pengamatan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang (dari Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan II.....	266
35. Rekaputilasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	270
36. Rekaputilasi Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	271
37. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games</i> <i>Tournaments</i> (TGT) Dari Aspek Guru Siklus I.....	273
38. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games</i> <i>Tournaments</i> (TGT) Dari Aspek Siswa Siklus I	274

39. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	275
40. Materi	283
41. Lembar Kerja Siswa (LKS)	387
42. Soal Turnamen Siklus II.....	290
43. Kunci Jawaban Soal Turnamen Siklus II	292
44. Soal Tes Individual Siklus II.....	395
45. Kunci Jawaban Soal Tes Individual Siklus II	297
46. Hasil Lembar Jawaban Siswa Siklus II.....	399
47. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	305
48. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	306
49. Skala Sikap Untuk Penilaian Afektif Siklus II.....	307
50. Hasil Skala Sikap Siswa Untuk Penilaian Afektif Siklus II.....	309
51. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II	311
52. Hasil Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	313
53. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus II	314
54. Hasil Pengamatan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang (dari Aspek Guru) Siklus II	318
55. Hasil Pengamatan Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang (dari Aspek Siswa) Siklus II	323
56. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar siklus 1 dan siklus II.....	327

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci untuk kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dengan pendidikan terbentuklah sikap mental, intelektual, dan keterampilan seseorang untuk mengelola sumber daya alam. Oleh karena itu kualitas pendidikan perlu ditingkatkan agar tujuan kurikulum dapat tercapai. Salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan tujuan kurikulum adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sebagaimana dikemukakan oleh Isjoni (2007:23) “Pendidikan IPS merupakan dasar untuk mengembangkan tujuan kurikulum yang berupaya membentuk warga negara yang baik dalam suatu masyarakat yang demokratis di tengah-tengah negara dan masyarakat dunia lain dan pembentukan intelektual dalam membina kesadaran, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, budaya, dan intelektual siswa dalam memecahkan masalah sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar. IPS adalah suatu program pendidikan yang dapat mengembangkan konsep pemikiran siswa berdasarkan realita kondisi sosial budaya di lingkungannya, serta memberikan wawasan pengetahuan yang luas kepada siswa mengenai kondisi sosial masyarakat lokal maupun global agar siswa tersebut mampu memahami dan menganalisa secara kritis

kehidupan sosial di lingkungannya, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan kehidupan baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia. Susanto (2014:148) juga mengemukakan bahwa “Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama –sama dengan masyarakat lainnya.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dan bernegara. serta untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. Hal ini sesuai dengan latar belakang pembelajaran IPS dalam Depdiknas (2006:575) “Mata pelajaran IPS di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis”. Dalam mengembangkan kemampuan siswa, pendidik harus mampu mengelola proses pembelajaran IPS dengan baik.

Pembelajaran IPS bukan hanya sekedar memberikan siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan saja, tetapi pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa agar siswa mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Solihatin (2007:15)

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencekoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak

pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikutserta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Disinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPS pengetahuan yang diperoleh siswa seharusnya tidak melalui pemberian informasi dari guru saja melainkan melalui proses pemahaman tentang bagaimana pengetahuan itu diperoleh oleh siswa. Dalam penyampaian materi pada awal pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang baik bagi siswa agar guru dapat mengorganisir proses pembelajaran di kelas secara optimal dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas dan sesuai dengan potensi yang siswa miliki. Sebagaimana dikemukakan oleh Isjoni (2007:56) “Guru IPS harus mampu mengembangkan materi dan juga harus mampu mengorganisir proses pembelajaran di kelas secara optimal. Untuk ini tentunya pemilihan model pembelajaran yang menunjang pencapaian tujuan kurikulum dan sesuai dengan potensi peserta didik merupakan kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki guru”.

Guru sebaiknya memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok. Dimana setiap kelompok memiliki anggota yang

berkemampuan berbeda sehingga dapat melatih siswa untuk saling membantu dan bekerja sama dalam memperoleh pengetahuan. Untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran guru dapat membuat suatu pembelajaran yang menantang bagi siswa seperti kompetisi di antara siswa dan hasil akhirnya pemberian penghargaan atas prestasi yang telah diperoleh siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajari materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan di SDN 07 Indarung Kota Padang, pada tanggal 16 dan 23 Oktober 2015 peneliti menemukan beberapa permasalahan baik dari segi guru maupun siswa. Permasalahan dari segi guru yaitu: 1) pembelajaran masih berpusat pada guru 2) dalam membagi kelompok belajar guru kurang memperhatikan keheterogenan siswa, guru hanya membagi berdasarkan tempat duduk sehingga kegiatan diskusi yang terlaksana tidak melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam kelompok, 3) dalam kelompok belajar siswa terlihat kurang bekerja sama 4) guru kurang memberikan penguatan kepada siswa, baik itu dengan kata-kata maupun dengan suatu hal yang dapat memotivasi siswa, sedangkan dari segi siswa yaitu : 1) diskusi kelompok hanya didominasi oleh siswa yang banyak anak pandai di dalam kelompoknya sedangkan siswa yang lainnya hanya duduk-duduk dan mengobrol, 2) siswa juga terlihat kurang bersemangat ataupun tertantang ketika guru memberikan pertanyaan karena tidak adanya tujuan ataupun sebuah penghargaan yang ingin dicapai siswa, 3) siswa tidak memahami materi pelajaran dengan baik karena tidak terlibat

langsung dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat teramati mulai dari perencanaan pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran.

Hal di atas akan berdampak pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang terbukti dari hasil Mid yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPS yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Nilai Mid Semester Kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang pada Mata Pelajaran IPS Tahun Ajaran 2015/2016

NO	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AGR	75	84.60	✓	
2	ASH	75	80	✓	
3	ARH	75	63.10		✓
4	BB	75	70.80		✓
5	BYRP	75	90.80	✓	
6	CPEP	75	89.20	✓	
7	DPM	75	72.30		✓
8	DF	75	36.90		✓
9	FYA	75	69.20		✓
10	FS	75	72.30		✓
11	HM	75	61.50		✓
12	J	75	70.80		✓
13	JRA	75	84.60	✓	
14	JBO	75	63.10		✓
15	KF	75	55.40		✓
16	MAR	75	80	✓	
17	MH	75	83.10	✓	
18	MH	75	64.60		✓
19	MI	75	43.10		✓
20	RKM	75	81.60	✓	

Sumber : Data Sekunder

Nilai rata-rata ujian Mid semester pada mata pelajaran IPS yang diperoleh siswa SD Negeri 07 Indarung hanya mencapai rata-rata 70.85

sedangkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran IPS itu sendiri adalah 75. Dari 20 Siswa yang hanya mencapai KKM hanyalah 8 orang dari 20 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebahagian besar nilai siswa belum tercapai KKM yang telah ditetapkan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran IPS. *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda. Menurut Rusman (2012:224) “Model *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda”. *TGT* mengharuskan siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing dengan sistem *tournament*.

Penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* ini, akan menimbulkan ketertarikan siswa dalam belajar karena adanya persaingan dan kerja sama antar anggota kelompok, sehingga siswa yang berkemampuan rendah juga bisa belajar dari siswa yang berkemampuan tinggi. Menurut Istarani (2012:329) kelebihan dari *TGT* adalah:

(1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu, (2) belajar lebih atraktif karena akan dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan, (3) baik digunakan dalam menunjukkan prestasi, (4) dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif, (5) dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar, (6) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 07 Indarung Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan, maka rumusan masalah secara umum adalah “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SD Negeri 07 Indarung Kota Padang”. Adapun rumusan masalah secara khusus adalah:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk “Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang.” Secara khusus bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah, guru dan peneliti antara lain:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran IPS dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Srata 1 (S1) jurusan PGSD FIP UNP.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai salah satu model yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS sehingga siswa dengan mudah memahami konsep tersebut dengan baik dan hasil belajar siswa secara umum menjadi lebih meningkat.
- b. Guru dapat menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* sebagai bahan koreksi dan perbaikan untuk melaksanakan pembelajaran IPS bagi peserta didik pada masa-masa berikutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengetahui dan menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar siswa juga dapat kita lihat dari kemampuan siswa dalam menangkap materi pelajaran, mengingat pelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana siswa tersebut dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan serta mampu memecahkan masalah yang timbul yang sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nana (2009:22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam hal ini Rusman (2012:123) juga mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Hasil belajar juga ditandai dengan adanya perubahan pola tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat mengenai pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Hamzah (2011:213) “Hasil belajar adalah perubahan

perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar memiliki beberapa ranah atau kategori dan secara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari pembelajaran yang telah diterimanya serta interaksi dengan lingkungannya yang terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Jenis – jenis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui kemampuan yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dan dari pengaruh lingkungannya dimana hasil belajar tersebut terdiri dari tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Jihad (2012:16-19)

Tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu 1) kognitif yang meliputi (a) pengetahuan (*knowledge*), (b) pemahaman (*comprehension*), (c) aplikasi, (d) analisis, (e) sintesis, (f) evaluasi, 2) afektif meliputi (a) menerima atau memperhatikan, (b) merespon, (c) penghargaan, (d) mengorganisasikan, dan (e) mempribadi atau mewatak, dan 3) psikomotorik meliputi (a) menirukan, (b) manipulasi, (c) keseksamaan (*precision*), (d) artikulasi (*articulation*), dan (e) naturalisasi.

Sejalan dengan itu Suprihatiningrum (2013:38) juga mengemukakan

Hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek yaitu (1) aspek kognitif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan

konprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif, (2) aspek afektif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi, (3) aspek psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan kemampuan berfikir siswa, afektif menitikberatkan pada kemampuan bersikap, sedangkan psikomotor merupakan keterampilan dan kemampuan motorik siswa.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

IPS adalah bentuk penginterasian dari beberapa cabang ilmu sosial karena IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Menurut Trianto (2012:171) “Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Seterusnya Susanto (2014:140) mengemukakan “IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengaitkan antara manusia dalam hubungan dengan manusia lain, manusia dengan lingkungan, hubungan manusia dengan pencipta yang mengacu kepada pembentukan manusia seutuhnya. Menurut Depdiknas (2006:575) IPS merupakan “Ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah pengintegrasian dari berbagai cabang ilmu sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial.

b. Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk menciptakan siswa yang memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya serta mengetahui dan memahami konsep dasar IPS dan mampu menggunakan motode yang diadaptasi dari pembelajaran IPS yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Trianto (2012:176)

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat

Seterusnya Solihatin (2007:15) mengemukakan bahwa “Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program – program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Depdiknas (2006:575) adalah sebagai berikut:

(1) Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial, mendidik, memberi bekal dan kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat,minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

c. RuangLingkup IPS

Pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup IPS dibatasi pada gejala dan masalah

sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan dan sejarah yang ada di lingkungan siswa. Depdiknas (2006:575) membagi ruang lingkup mata pelajaran IPS atas beberapa aspek yaitu “(1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, dan (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Susanto (2014:137) menyatakan “Ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan segala aspek yang berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai bagian dari anggota masyarakat. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah waktu, keberlanjutan dan perubahan.

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kunandar (2011:263) “Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan

dalam Standar ISI dan di jabarkan dalam silabus”. Sejalan dengan pendapat di atas Taufina dan Muhammadi (2012:54) mengemukakan

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar ISI dan dijabarkan dalam silabus secara lengkap dan sistematis.

b. Komponen–komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Secara umum komponen- komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kunandar (2011:265-269) “Komponen – komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, sumber belajar”.

Sejalan dengan pendapat di atas Rusman (2011:5-7) juga mengemukakan “Komponen – komponen rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri dari identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, sumber belajar”.

4. Model Cooperative Learning

a. Pengertian Model Cooperative Learning

Cooperative Learning (pembelajaran kooperatif) adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan, yaitu antara lima sampai enam orang yang mempunyai latar belakang (akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Menurut Rusman (2012:202) “Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Model *cooperative learning* juga merupakan model yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa di dalam pembelajaran sehingga akan terjalin interaksi yang baik antarsiswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kunandar (2010:359) “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh

antarsiswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. Sedangkan Menurut Riyanto (2010:267) “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academis skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bekerja sama, saling menghargai satu sama lain, dan meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b. Tujuan Model Cooperative Learning

Model Cooperative Learning bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta melatih siswa yang memiliki latar belakang yang berbeda untuk bekerjasama saling membantu memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Menurut Rusman (2012:209) “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial”. Selanjutnya Asma (2012:4) juga mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan tujuan Model *Cooperative Learning* adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penerimaan terhadap keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

c. Macam - macam Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* merupakan salah satu model yang digunakan di SD. Terdapat beberapamacam tipe di dalam Model *Cooperative Learning*. Menurut Suprijono (2013:89-101) “Model *coopertive learning* terdiri dari (1) *Jigsaw*, (2) *Think-Pair-Share*, (3) *Numbered Heads Together*, (4) *Group Investigation*, (5) *Two Stay Two Stray*, (6) *Make a Match*, (7) *Listening Team*, (8) *Inside-Outside-Circle*, (9) *Bambo dancing*, (10) *Point-Countr-Point*, (11) *The Power of Two*.

Selanjutnya Huda (2011:114-133) mengemukakan beberapa macam tipe model *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut

(1) *Student team achievement divisions (STAD)*, (2) *Teams Games Tournaments (TGT)*, (3) *Jigsaw II*, (4) *Learning Together (LT)*, (5) *Jigsaw*, (6) *Cooperative Learning Structure,(CLS)*, (7) *Group investigation(GI)*, (8) *Complex Instruction (CI)*, (9) *Team Accelerated Instruction*, (10) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, (11) *Structured Dyadic Method (SDM)*, (12) *SpontaneousGroup Discussion (SGD)*, (13) *Numbered Heads Together(NHT)*, (14) *Team Product (TP)*, (15) *Cooperative Review (CR)*, (16) *Think-Pair-Share*, (17) *Discussion Group (DG)*, (18) *Group Project (GP)*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai tipe dari model *Cooperative Learning* maka peneliti memilih salah satu tipe sebagai model yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

dalam pembelajaran IPS yaitu model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

5. Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

a. Pengertian *Teams Games Tournaments* (TGT)

Teams Games Tournaments (TGT) adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda. Menurut Rusman (2012:224) “*Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Menurut Saco dalam Rusman (2012:224) ”Dalam *TGT* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”. Permainan dalam *TGT* ini bisa berupa pertanyaan-pertanyaan dari guru. Sedangkan menurut Asma (2012:61) “Model *TGT* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran

kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar serta memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

b. Kelebihan *Teams Games Tournaments (TGT)*

Kelebihan dari *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. *TGT* mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak akan jenuh dalam melakukan proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2014:234) “Kelebihan *TGT* yaitu siswa tidak akan merasa jenuh dalam melakukan proses pembelajaran karena siswa mealaksanakan berbagai permainan sehingga menyenangkan bagi siswa”. Selanjutnya Istarani (2012:329) juga mengemukakan kelebihan dari *TGT* yaitu:

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu,
- (2) belajar lebih atraktif karena akan dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan,
- (3) baik digunakan dalam menunjukkan prestasi,
- (4) dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif,
- (5) dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar,
- (6) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *TGT* adalah dapat membuat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan yang sehat serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-langkah *Teams Games Tournaments (TGT)*

Pelaksanaan model cooperative learning tipe *TGT* ini siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Untuk pembagian kelompok siswa harus dibagi secara heterogen, dimana dalam setiap kelompok ada yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Siswa akan melakukan permainan yaitu dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Setiap siswa yang berhasil menjawab akan mendapatkan skor dari guru untuk kelompoknya

Menurut Slavin (2015:166-167) langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *TGT* terdiri dari lima komponen, yaitu “(1)Presentasi di kelas, (2) Tim, (3) *Game*, (4) turnamen, (5) Rekognisi tim (penghargaan kelompok)”. Sedangkan menurut Trianto (2012:84) langkah *TGT* terdiri dari empat komponen utama, antara lain ”(1) Presentasi guru, (2) Kelompok belajar, (3) Turnamen, (4) Penghargaan Kelompok”.

Dari pendapat ahli di atas penulis akan menggunakan langkah-langkah *TGT* yang dikemukakan oleh Slavin untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS karena langkah-langkah tersebut lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran IPS.

d. Perhitungan Poin Turnamen dalam *Teams Games Tournaments (TGT)*

Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* merupakan model pembelajaran yang salah satu komponennya terdapat turnamen. Poin turnamen dihitung setelah selesai melaksanakan turnamen. Poin

turnamen didapat dari kartu yang dimiliki siswa dalam turnamen. Slavin (2015:175) mengemukakan contoh pencatatan poin turnamen berdasarkan jumlah pemain dalam setiap meja turnamen dan cara perhitungan poin turnamen yang didapat oleh masing-masing kelompok.

Lembar skor permainan

PEMAIN	TIM	Game 1	Game 2	Game 3	TOTAL HARI ITU	POIN TURNAMEN
Eric	Giants	5	7		12	20
Lisa A.	Genius	14	10		24	60
Darryl	B.Bombs	11	12		23	40

Dalam pemberian poin turnamen skor tertinggi diberi nilai 60.

Dengan 4 pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri nilai 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20	20	20	30	20	30	40	30

Dengan 3 pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3-macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	40	50	30	40
Peraih skor rendah	20	20	30	40

Dengan 2 pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60	40
Peraih skor terendah	20	40

Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

6. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*

a. Perencanaan

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model ini dimulai dengan merumuskan rancangan pembelajaran IPS menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*, yaitu dengan kegiatan berikut:

- 1) Menyusun rancangan tindakan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tahapan pembelajaran model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Menurut Kunandar (2011:265-269) “dalam menyusun rancangan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) meliputi beberapa komponen yaitu standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih dan menetapkan materi, pelaksanaan proses pembelajaran, memilih media, sumber belajar, dan evaluasi”. Menyusun indikator deskriptor dan kriteria penilaian pembelajaran IPS menggunakan

model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*.

- 2) Menyusun instrumen penelitian atau *alat* perekam data berupa lembar observasi, dan tes

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang adalah sebagai berikut:

1) Presentasi di kelas

Presentasi di kelas sama seperti penyajian kelas seperti biasa, guru melakukan pengajaran dengan memfokuskan pada materi yang sedang dibahas. Guru memberikan penjelasan kepada siswa agar siswa harus benar-benar fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru mengenai perkembangan teknologi produksi karena setelah penyajian materi usai siswa akan dibagi dalam kelompok dan melakukan *game* akademik. Sehingga jika siswa memperhatikan dengan baik akan membantu mereka pada saat belajar kelompok dan game akademik yang akan dilaksanakan.

Guru memajang media gambar tentang teknologi produksi kemudian guru dan siswa bertanya jawab tentang gambar yang dipajang oleh guru. Pertanyaan yang diajukan guru adalah

pertanyaan yang dapat menuntun siswa mencapai tujuan pembelajaran misalnya dari gambar yang dipajang sebutkan contoh teknologi produksi masa lalu dan masa kini yang telah diketahui siswa dan menyebutkan ciri-ciri dari teknologi produksi masa lalu dan masa kini. Setelah selesai bertanya jawab kemudian siswa mendengarkan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tentang perkembangan teknologi produksi.

2) Tim

Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Untuk pembagian kelompok siswa harus dibagi secara heterogen, dimana dalam setiap kelompok ada yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru mengenai materi yang sedang dibahas. Setelah selesai kerja kelompok, masing-masing siswa melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kelompok lain menanggapi sekaligus mengoreksi kesesuaian jawaban yang telah mereka buat. Kemudian guru mengkonfirmasi jawaban yang benar.

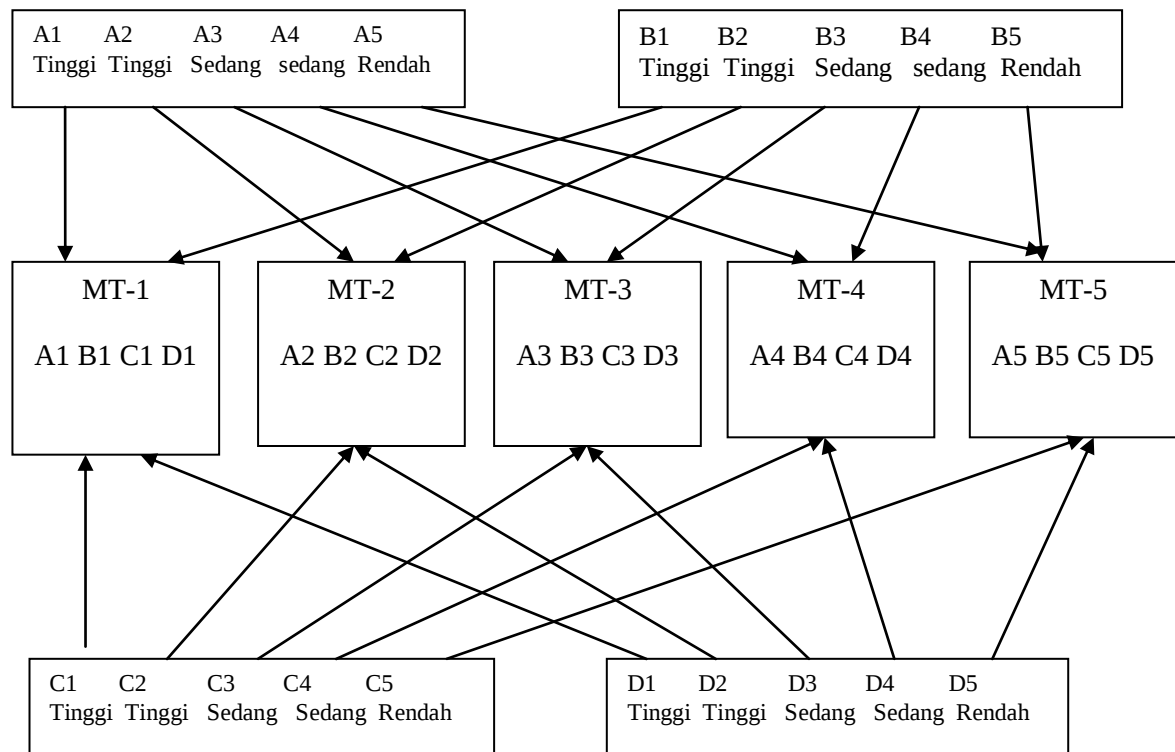
3) Game

Guru melaksanakan game. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Guru memberi sejumlah kartu pertanyaan bernomor pada masing-masing kelompok. Siswa memilih kartu pertanyaan bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kartu tersebut secara bergantian dan yang lain dapat

menambahkan jawaban yang dikemukakan oleh temannya. Pertanyaan yang dirancang berfungsi untuk menguji kemampuan siswa. Jika siswa dirasa sudah paham maka siswa selanjutnya siap melakukan turnamen.

4) Turnamen

Turnamen dimulai dengan guru menginstruksikan siswa untuk menyusun meja sebagai meja turnamen. Dalam satu meja turnamen terdiri dari beberapa orang siswa yang bermain dengan kemampuan akademik yang seimbang dan masing-masing anggota mewakili kelompok belajar yang berbeda. Dalam menetapkan banyak anggota pada setiap meja dengan memperhatikan banyak kelompok di kelas. Pada kelas IV di SDN 07 Indarung Kota Padang terdapat 20 orang siswa. Dimana dalam kelompok belajar dibagi menjadi 5 orang siswa setiap kelompok, dan masing-masing siswa mewakili kelompoknya di dalam meja turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Sehingga terdapat 5 meja turnamen dan setiap 1 meja turnamen terdapat 4 orang siswa. Turnamen diadakan dalam satu kali putaran. Pembagian kelompok dalam turnamen untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini :



Bagan penempatan siswa dalam kelompok pada meja pertandingan

Keterangan:

A1, B1, C1, D1: Siswa yang berkemampuan tinggi pada kelompok belajarnya

A2, B2, C2, D2: Siswa yang berkemampuan tinggi pada kelompok belajarnya

A3, B3, C3, D3: Siswa yang berkemampuan sedang pada kelompok belajarnya

A4, B4, C4, D4: Siswa yang berkemampuan sedang pada kelompok belajarnya

A5, B5, C5, D5: Siswa yang berkemampuan rendah pada kelompok belajarnya

Tiap meja turnamen telah diisi dengan kartu bernomor, lembar pertanyaan, kunci jawaban, dan lembar skor permainan. Aturan dalam turnamen yakni 4 orang siswa dalam 1 meja turnamen akan bertindak sebagai pembaca, dan penantang secara bergantian. Adapun tugas dari masing-masingnya adalah :

a) Pembaca

- (1) Mengocok kartu dan mengambil salah satu kartu dari tumpukan kartu tersebut.
- (2) Membaca pertanyaan sesuai dengan nomor yang ada pada kartu
- (3) Menjawab pertanyaan dari soal

b) Penantang

Menantang atau memberi jawaban yang berbeda dari pembaca jika ada atau lewat.

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama. Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan

dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya. Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang III (terakhir) memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada). Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi kekiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi

penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru. Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya.

5) Rekognisi Tim (PenghargaanKelompok)

Setelah turnamen selesai, siswa pada meja turnamen kembali ke kelompok belajar dengan membawa poin yang di dapat dalam meja turnamen. Guru menghitung poin masing – masing kelompok. Dan setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dari guru atas prestasi yang telah mereka capai.

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut Slavin (2015:175):

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

c. Penilaian

Penilaian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang. Penilaian dilakukan dengan dua cara, yaitu tes dan non tes yang diuraikan sebagai berikut:

Tes adalah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk himpunan pertanyaan yang harus dikerjakan, ditanggapi, dan dilaksanakan oleh orang yang dites dimana tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Jihad dan Haris (2012:67) “Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan”. Kemudian menurut Nurkencana (2010:25) “Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-nak lain atau standar yang ditetapkan”.

Sedangkan Nontes adalah salah satu teknik penilaian yang dilalui untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Jihad dan Haris (2012:69) “Penilaian non tes merupakan prosedur yang dilalui untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian melalui pengamatan, skala sikap, angket, dan catatan harian”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian tes adalah himpunan pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan oleh seorang atau sekumpulan siswa untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang disampaikan sedangkan non tes adalah penilaian untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian melalui pengamatan, skala sikap, angket, dan catatan harian.

B. Kerangka Teori

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar. IPS adalah suatu program pendidikan yang dapat mengembangkan konsep pemikiran siswa berdasarkan realita kondisi sosial budaya di lingkungannya, serta memberikan wawasan pengetahuan yang luas kepada siswa mengenai kondisi sosial masyarakat lokal maupun global agar siswa tersebut mampu memahami dan menganalisa secara kritis kehidupan sosial di lingkungannya, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan kehidupan baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.

Menurut Susanto (2014:148) “Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama –sama dengan masyarakat lainnya. Jika guru tidak dapat membelajarkan siswa dengan baik dalam pembelajaran IPS maka hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Seperti yang terjadi pada kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang. Peneliti menemukan hasil belajar IPS siswa masih rendah.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments (TGT)* ini, akan menimbulkan ketertarikan siswa dalam belajar karena adanya persaingan dan kerja sama antar anggota kelompok, sehingga siswa yang berkemampuan rendah juga bisa belajar dari siswa yang berkemampuan tinggi. Penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang adalah sebagai berikut :

1. Presentasi di kelas

Presentasi di kelas sama seperti penyajian kelas seperti biasa, guru melakukan pengajaran dengan memfokuskan pada materi yang sedang dibahas. Guru memberikan penjelasan kepada siswa agar siswa harus benar-benar fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru mengenai

perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya karena setelah penyajian materi usai siswa akan dibagi dalam kelompok dan melakukan *game* akademik. Sehingga jika siswa memperhatikan dengan baik akan membantu mereka pada saat belajar kelompok dan game akademik yang akan dilaksanakan.

2. Tim

Siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan lima orang. Untuk pembagian kelompok siswa harus dibagi secara heterogen, dimana dalam setiap kelompok ada yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

3. Game

Guru melaksanakan game. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Guru memberi sejumlah kartu pertanyaan bernomor pada masing-masing kelompok. Siswa memilih kartu pertanyaan bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan kartu tersebut secara bergantian dan yang lain dapat menambahkan jawaban yang dikemukakan oleh temannya. Pertanyaan yang dirancang berfungsi untuk menguji kemampuan siswa. Jika siswa dirasa sudah paham maka siswa selanjutnya siap melakukan turnamen.

4. Turnamen

Turnamen dimulai dengan guru menginstruksikan siswa untuk menyusun meja sebagai meja turnamen. Dalam satu meja turnamen terdiri dari beberapa orang siswa yang bermain dengan kemampuan akademik

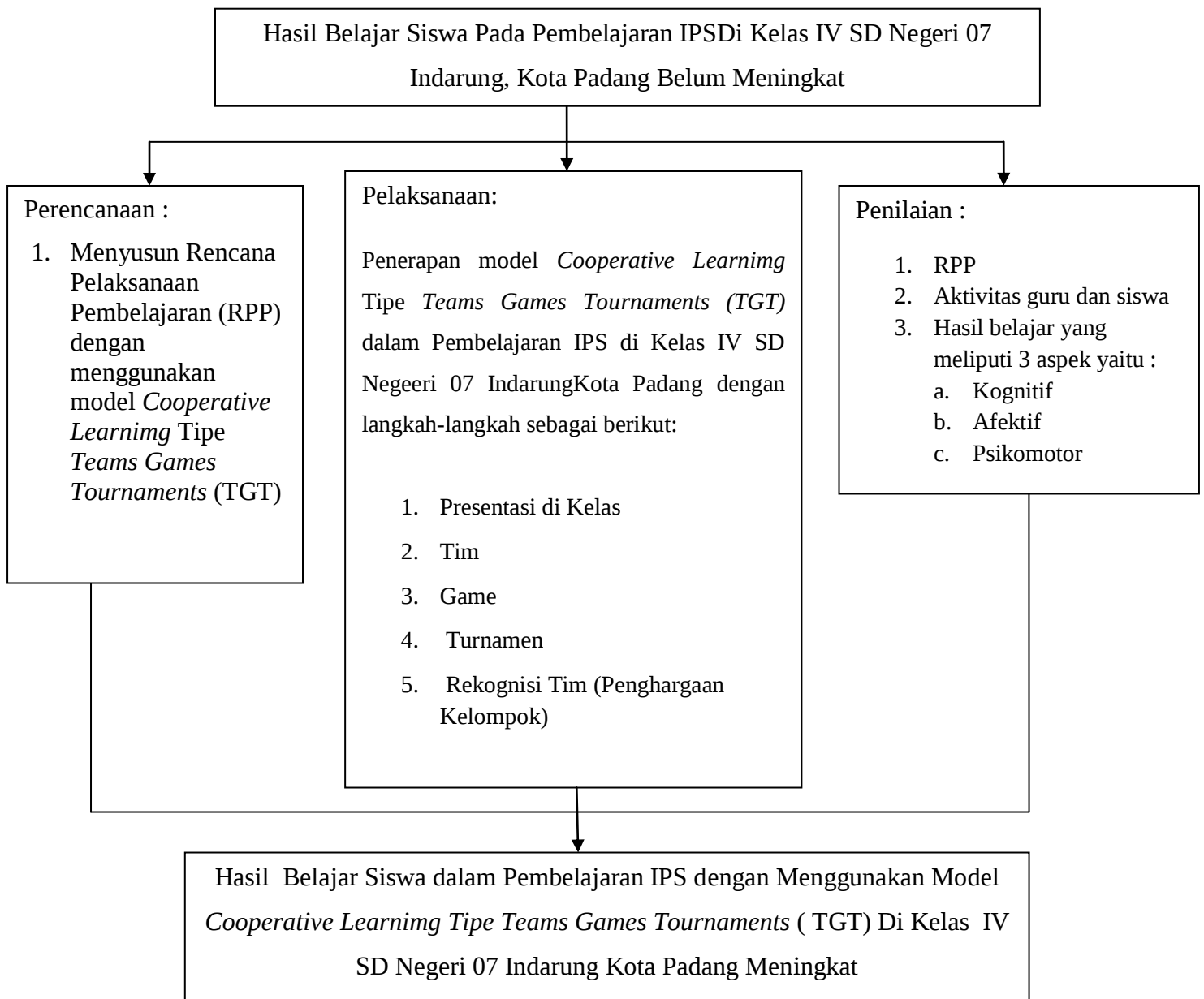
yang seimbang dan masing-masing anggota mewakili kelompok belajar yang berbeda..

5. Rekognisi Tim (Penghargaan Kelompok)

Setelah turnamen selesai, siswa pada meja turnamen kembali ke kelompok belajar dengan membawa poin yang di dapat dalam meja turnamen. Guru menghitung poin masing – masing kelompok. Dan setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah dari guru atas prestasi yang telah mereka capai

Untuk lebih jelasnya dapat diamati pada kerangka teori di bawah ini:

Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dituangkan dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, model dan metode pembelajaran, media/alat dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. RPP dibuat sesuai dengan langkah-langkah model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*, antara lain: Presentasi di kelas, Tim, *Game*, turnamen, dan Rekognisi tim (penghargaan kelompok). Perencanaan pembelajaran dirancang oleh peneliti yang berperan sebagai guru di kelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang. Berdasarkan lembar penilaian RPP terlihat bahwa persentase skor yang didapat pada siklus I pertemuan I dan II yaitu 81.25 % dan 84.37 % dengan kualifikasi Baik (B) dan meningkat pada siklus II dengan persentase skor 96.87 % dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan merancang RPP

menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada siklus I ke siklus II di setiap pertemuannya.

2. Pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* terdiri dari kegiatan awal pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran IPS dilaksanakan dengan langkah-langkah model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* menurut Slavin (2015:166-167) yaitu "(1) Presentasi di kelas, (2) Tim, (3) *Game*, (4) turnamen, (5) Rekognisi tim (penghargaan kelompok)". Pada pelaksanaannya juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II dari setiap pertemuannya. Baik dari aspek aktivitas guru maupun aspek aktivitas siswa. Persentase skor yang didapat pada siklus I pertemuan I dan II yaitu 75 % dan 85%, Sedangkan pada siklus II yaitu 95%. Dari hal ini terlihat bahwa ada peningkatan pada tahap pelaksanaan mulai dari siklus I sampai siklus II.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV SDN 07 Indarung Kota Padang menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar siswa. Pada siklus I pertemuan I dan II 70.17 dan 78.63 sehingga rata-rata pada siklus I adalah 74.32. Sementara itu, rata-rata hasil belajar pada siklus II adalah 87.03. Dari paparan hasil belajartersebut dapat membuktikan bahwa

pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 07 Indarung Kota Padang menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* telah berhasil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Pada perencanaan, disarankan kepada guru untuk membuat RPP yang lengkap sesuai dengan komponen-komponen RPP yang seharusnya agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik.
2. Pada pelaksanaan, untuk menerapkan penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran IPS, sebaiknya guru terlebih dahulu memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya agar pembelajaran lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Pada hasil, guru harus dapat mengolah semua data penilaian yang diperoleh dari hasil pengamatan pelaksanaan RPP, hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran, serta hasil belajar siswa baik dari siklus I maupun siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi.. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asma, Nur.2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP Press.
- Aqib, Zainal. Dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- B. Uno, Hamzah, dkk . 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran*. Jakarta: Puskur-BNSP.
- Emzir, 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- E Slavin, Robert.2015. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Huda, Miftahul. 2011.*Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning Pendekatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Pekanbaru: Falah Production
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Kunandar. 2010.*Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dala sertifikasi guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kusumah, Wijaya. dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Rusman .2012. *Model – model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* .Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* . Jakarta: Kencana Prenada Media
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenamedia Group.
- 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Taufina dan Muhammadi. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang : SUKABINA Press.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Wena, Mad.2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.